Система Savage Worlds
Вселенная Syzerain
Царство Garden of Athena

Dogs of Hades

Большой куш (Rumblings)

Магнус Нигаард (Magnus Nygaard)

Предыстория

Добро пожаловать в «Сад Афины», Дикое царство Сюзерена. Это не просто «спартанцы в космосе» - это мир межпланетной политики и двойной игры в стиле «Дюны» Френка Херберта.

Данный сценарий происходит в полисе Гортина – одном из предавших Афины городов-государств, принявшем вражескую сторону во время Сакалидской войны. Уже более пятидесяти лет город оккупируют войска Мефона.

Как GM вы должны подчеркивать, что никто не любит сложившийся порядок вещей, ни гортинцы, ни мефонцы, которые расходуют кровь и деньги на безнадежную ситуацию. Как ни печально, но вдохновение для ощущения «военной оккупации» можно почерпнуть в реальном мире.

Коротко

Шестеро гоплитов были убиты во время патрулирования опасных улиц Гортины. В ходе расследования персонажи узнают, что мотив преступления уходит в прошлое на пятьдесят лет, во времена предательства и Сакалидской войны, и имеет отношение к предположительно спрятанному сокровищу.

Зацепки

Персонажей может попросить найти убийц полемарх (фельдмаршал) Арсениос, нынешний мефонский комендант. Не то, чтобы Арсениос и впрямь жаждал отыскать убийц, но он чувствует, что будет кстати создать видимость деятельности.

Как вариант, один из персонажей может быть родственником одного из убитых гоплитов, или иметь связи с фалангой, где служили убитые.

Поскольку в афинских полисах нет «розыскных подразделений», а уж в особенности их нет в оккупированных городах типа Гортины, привлечение гражданских лиц к расследованию уголовных дел вполне обычная практика. Если персонажам поручит расследования полемарх, у них будет чуточку больше легальных преимуществ, но в любом случае они действуют на свой страх и риск.

Сцена 1: Факты таковы

Кто бы ни призвал персонажей, он скорее всего сообщит им следующие факты:

* Шестерых гоплитов звали Агис, Бэйн, Гермес, Гесперос, Кириллос и Николос. Николос был оурагосом (капралом) и считался смышленым малым с великим военным будущим.
* Четверо погибло от удушения, двое от многочисленных ран от энергетических копий и Клинков Аида.
* Все были найдены в полных доспехах, и все личные ценности были на месте.

Если персонажи захотят взглянуть на тела, их отведут в морг, где погибшие ожидают отправки домой в Мефон. Персонажам скажут, что личные вещи гоплитов все еще в казарме.

Сцена 2: Сцена преступления

Если персонажи осмотрят переулок, где обнаружились трупы, они узнают несколько вещей. От местных информации почти не добиться – мефонцев там тихо ненавидят – но при достаточно хорошем отыгрыше персонажи могут узнать следующее:

В переулке шестеро гоплитов встретили примерно дюжину людей. Местные узнали среди них несколько местных гангстеров. Спустя какое-то время там, вроде бы, завязалась драка, а потом гангстеры сбежали.

Сцена 3: Личные вещи

Личные вещи шестерых гоплитов лежат в казарме их фаланги. Как это заведено у военных, их койки все еще считаются занятыми, пока тела не отправят на родину или не погребут, поэтому никто ничего не трогал.

Если персонажи осмотрят их вещи, они вскоре обнаружат несколько странных документов и записок, которым не место в вещах простых гоплитов: чертежи оригинального акрополя Гортины до Сакалидской войны, старые расписания караулов для размещенных в старом акрополе войск, несколько экземпляров официальных списков грабежей и репараций, произведенных войсками Альянса в Гортине после ее поражения, и список пятидесятилетней давности Королевской гвардии Гортины, откуда вычеркнуты все имена, кроме одного: Сирил. Возле имени стоит адрес и знак вопроса.

Итак, хотя персонажи могут пока еще не сложить все кусочки мозаики, вот вся картина целиком, только для ваших глаз, господин GM.

Однажды Николос и его люди подслушали, как пьяный старик что-то болтал о золотом кладе, который король Гортины спрятал предположительно перед самым своим бегством перед лицом поражения. Якобы это была часть взятки, за которую он согласился предать Афинский Альянс и перейти на сторону Сакалидов. Проведя кой-какие расследования, Николос понял, что за пьяной болтовней что-то есть. Действительно, после падения Гортины было найдено на удивление мало золота, а Королевская гвардия приняла последний бой за акрополь в какой-то странной диспозиции.

После боя уцелела лишь горстка гвардейцев, и все они растворились в анонимности. Чтобы их выследить, Николосу потребовалась помощь местных. Он не мог доверять силам повстанцев, поэтому обратился за помощью к уголовным авторитетам.

Долгое время поиски казались ловлей ветра в поле. Все уцелевшие в том бою королевские гвардейцы давно умерли от старости. Но затем гоплиты отыскали Сирила, последнего живого гвардейца. И когда Николос расспросил его, оказалось, что слух о сокровище был правдой.

К несчастью для Николоса его прежние союзники из преступного мира Гортины вовсе не собирались делиться сокровищем. Поэтому Николоса и его людей заманили на ночную стрелку, якобы перетереть,

как добыть золото под носом у полемарха Арсениоса… там-то их и зажмурили.

Сцена 4: Бывший солдат

Если персонажи поторопятся по адресу, указанному возле имени Сирила, они прибудут как раз вовремя, чтобы застать допрос старика гангстерами. Если они, на ваш взгляд, потеряли слишком много времени, тогда гангстеры уже отбыли в акрополь, прихватив с собой старика.

Дом Сирила это заброшенная пекарня в квартале для низшего класса. Он живет один последнюю дюжину лет, после того, как умер последний из его родственников. Лишь местная благотворительность да железная воля удерживают его на этом свете.

Если персонажи прибудут вовремя, они обнаружат, что старого Сирила грубо допрашивает дюжина гангстеров (или больше, если персонажи прибудут с подкреплениями). Обнаженный старик кричит, его дряхлое тело покрыто кровью, но ясно, что он заставил провозиться допрашивающих дольше, чем те ожидали. Похоже, он переживает старый кошмар, потому что упорно отказывается сообщать что-то кроме своего имени и звания: «Тетрарх Сирил, 3-я Королевская фаланга! Большего вам не узнать, ублюдки»!

Заметив персонажей, гангстеры попытаются отступить в город, взяв Сирила в заложники. Они не сомневаются, что персонажи пришли за сокровищами. Сирил крикнет персонажам, чтобы те добили его, и «проклятый враг не смог использовать меня против моего полиса»!

Если гангстеры вынуждены будут сражаться, они задействуют весь арсенал грязных трюков, чтобы добиться преимущества, но они отнюдь не фанатики и попытаются сбежать, как только почувствуют, что им не победить.

Когда персонажи доставят Сирила в безопасное место, у него начнется что-то вроде шока – старик трясется и вопит:

- Это было прекрасно, да! Просто прекрасно. Настолько прекрасно, что оно свело вас с ума! Понимаете? Красота способна на это! Но в этом есть смысл, верно? Вот только никто больше не понимает. А спартанцы… Эти убийцы красоты… Сакалид… она была прекрасна. Так прекрасна. Как они могли убить ее?

Побузотерив какое-то время, он затихнет и успокоится. Усталым, но очень четким голосом он неожиданно произнесет:

- Полагаю, вы здесь ради золота? Тогда пошли…

Сцена 5: Сокровище

Сирил отведет персонажей или гангстеров (в зависимости от того, кто его уволок) к тайнику, укрытому в руинах старого акрополя.

Тайник расположен под землей и хитро замаскирован, но Сирил без труда вспомнит дорогу. Когда они прибудут к элегантной, но хорошо укрытой двери, Сирил откроет механические замки с необычайно легкостью (с учетом того, что они тут уже пятьдесят лет стоят).

Внутри тайника сложено громадное количество золотых слитков. Несколько тонн, достаточно, чтобы сделать персонажей очень, очень богатыми людьми. На каждом слитке эмблема Сакалидской Империи.

Дайте понять персонажам, что это сакалидское золото, которым, согласно кое-каким слухам, был подкуплен король Гортины со своими людьми.

Как только первый персонаж коснется слитка золота, скажите ему, что мороз продирает его по хребту, а его очки Пульса моментально уполовиниваются. Если персонаж поднимет слиток золота, его Пульс сразу же упадет до 1 и останется таковым, пока он держит это золото.

Действительно ли золото проклято, или же это просто самовнушение персонажей – решать вам.

Послесловие

Сирил не станет мешать персонажам забрать золото, но сам он не возьмет ни кусочка, лишь покачает печально головой.

Если хотите проявить щедрость, персонажи могут увезти золото контрабандой, став ну очень богатыми (золота тут на несколько сотен миллионов драхм). Или же, может появиться полемарх Арсениос и объявить золото собственностью Мефона и его короля (оставив персонажам награду за находку клада в жалких несколько тысяч драхм). Если же вся добыча целиком достанется персонажам, то вскоре многие начнут охоту за ними, основываясь на слухах из Гортины…

Гортинские гангстеры
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Драка d8, Запугивание d8, Уличное чутье d8, Метание d8
Шаг 6 **Защита** 6 **Стойкость** 7 **Пульс** 10 **Харизма** -2
Изъяны: Жадность, Дурной характер
Черты: Бугай
Снаряжение: Нож Клинок Аида (**Дальность:** 3/6/12, **Повреждение:** Сила+d4+2, ББ 4), Копье полиса (**Повреждение:** 2d8, ББ 2, -1 к Вниманию, если прячется)